



## El Hambre

### Sipnosis de la partida

Han pasado varios días desde que un pequeño grupo de biólogos que habían montado una expedición para hacer un estudio sobre cierta variedad de pájaro que solo vive en una región de los grandes bosques de Canadá, ha dejado de dar señales de vida. Lo cual es bastante inusual ya que los bosques no son conocidos ni por que haya animales peligrosos ni accidentes geográficos que hubiesen podido alterar la ruta de los biólogos. Ahora, los personajes, compañeros y familiares de los desaparecidos, tendrán que adentrarse en los grandes bosques de Canadá buscando algún rastro que permita encontrarlos. Aunque evidentemente hay más personas buscando a los biólogos, al ser separados en varios grupos de búsqueda, se centran en una zona del bosque, que no tiene nada de particular pero que está a unas horas de marcha desde lo que debería haber sido el campamento principal de los biólogos.

Pronto encuentran un rastro que puede confirmar que alguien paso por allí, pero a su vez, descubrirán que algo acecha en los bosques y ha dado buena cuenta al menos de parte de los perdidos ¿O quizás hay algo aún más oscuro? Según muestra un video de un móvil que llevaba de los desaparecidos, pueden observar como una de las mujeres del grupo esta devorando con gula la cara de otro de sus compañeros, mientras los otros ríen histéricamente. Y es que en sus vagabundeos encontraron un pequeño idolo de piedra que ha infundido el espíritu del Wendigo, a la vez maldición y criatura, ahora esta adquiriendo poco a poco un cuerpo físico, en tanto se está acercando a un pueblo cercano para encontrar más víctimas a las que contagiar. Los personajes tendrán que encontrar la información de como encerrar de nuevo esta peligrosa entidad.

### Estructura del módulo

El módulo está dividido en tres bloques:

El primer bloque empezará con el grupo rastreando la zona apoyados por un policía de un pueblo cercano, que les hablará de como la zona que van a explorar no tiene muy buena prensa entre los locales, todo por el destino que tuvo una tribu local del que prefiere no hablar. Pronto encontrarán el rastro de objetos perdidos por los biólogos y actividades sospechosas en una casa de campo de la zona. Al final de este bloque, encontrarán un cadáver de uno de los conocidos de los personajes, que ha caído a una zanja al parecer huyendo de algo, sin que puedan dejar de percatarse que le falta un brazo que parece haber sido cortado con un cuchillo. Es entonces cuando encontrarán su móvil donde tiene un video donde mostrará una escena dantesca.

El segundo bloque comienza con los personajes dando tumbos al parecer por la misma región del bosque, como si algo les desorientase y les hiciese dar vueltas. En tanto son acechados por los enloquecidos biólogos, los cuales están mutilados, pero mantienen una fuerza sobrenatural. Pronto empezarán a cazarlos, intentando alejar a uno del grupo para poder alimentarse con tranquilidad de ellos. Si repelen el ataque, encontrarán un cementerio donde encontrarán como hacer para que la maldición vuelva a ser contenida.

En el tercer bloque, los personajes tendrán que capturar a la mujer del video que al parecer esta poseída por el espíritu con más fuerza y que está cambiando a ojos vista, pero que de ser muerta el espíritu poseerá al humano más cercano, solamente el ritual volverá a contener al espíritu deteniendo la matanza. Ya que se dispone a propagar su mal por todos los pueblos cercanos.

## Prologo

Un grupo de investigación de 12 personas se ha adentrado en uno de los grandes bosques de Canadá, con suficiente equipamiento como para pasar una semana en la intemperie, realizando un estudio y un pequeño documental sobre un pájaro oriundo de la zona. Al principio todo iba bien y se recibían las llamadas pertinentes, incluso se constato que un pequeño grupo fue a recoger víveres a un pequeño pueblo cercano. Pero desde hace 3 días no se tiene noticias. Teniendo en cuenta que llevan dos días más de los acordados, los amigos y familiares han llamado a las autoridades y se han personado para ayudar en la búsqueda. Al no ser demasiados días y ser un grupo con reconocidas habilidades, ya que habían realizado viajes similares en el pasado, solo se han ofrecido agentes oriundos de la zona para investigar lo sucedido. Se han hecho 4 grupos para rastrear las zonas donde se pueden localizar los investigadores, y obviamente, en uno de ellos se encuentran los personajes junto a 2 policías locales acompañados de un perro especializado para estos casos.

Aunque es primavera tardía, se sigue notando un poco el frío por la latitud donde se encuentra el bosque, por lo que todos van equipados con abrigos que proporciona cierta protección contra las ligeras rachas de viento que se cuegan entre los abedules y pinos que salpican el bosque. Su deambular por él está condicionado por los arbustos y hierbas que crecen en la tierra cubierta de piedras que hacen dificultoso avanzar demasiado deprisa por lo que hay que medir bien el paso que se da, so pena de caer o sufrir un esguince. Entre las copas se puede escuchar los trinos de los pájaros y alejándose entre los matorrales se pueden ver pequeños roedores.

El coche que ha trasladado a los personajes se encuentra aparcado en un apeadero cercano y los policías al parecer conocen esta sección del bosque como la palma de su mano. Por lo que no debería haber ningún problema para volver al punto de origen. En otros lugares del bosque, otros grupos similares están empezando el rastreo para poder localizar a los perdidos lo antes posible.

Los guardias que les acompañan son el agente Steve y el agente Thomas. Esta singular pareja se jacta de tener un comportamiento muy dispar, en tanto Steve habla por lo codos y parecer tiene una sonrisa perpetua en su boca, lo que junto a su complexión algo gruesa y su rostro amable parece alguien de fiar. Su compañero Thomas, en cambio, es una persona muy callada que contesta a las diatribas de su compañero con monosílabos o con una frase corta y parece estar siempre con un semblante serio, si a esto le añadimos su altura y una complexión delgada, bien podrían pertenecer a un dúo humorístico.

Steve les indicará a los personajes que van a rastrear este sector antes de que caiga la noche, ya que según las indicaciones del itinerario de los investigadores es posible de que se desplazasen por esta zona y sus alrededores, aunque por la longitud del sector seguramente lleve todo el día hacerlo, por lo que por ello deben de tener paciencia.

## Capítulo 1: La investigación

Hay varios lugares de interés que los agentes señalaran cuando se llegue a la zona, en este caso nos encontramos con el pequeño riachuelo que baja desde una montaña cercana y recorre el bosque trayendo agua cristalina y helada que hace florecer el lugar. Gracias a las nevadas y a una primavera fría se está manteniendo el caudal en el verano. Sin duda un buen punto para mantener la orientación. También hay una pequeña zona conocida por haber sido el enclave principal de una tribu que vivió por la zona durante mucho tiempo antes de ser desalojada, en ella ha habido varias campañas arqueológicas para recolectar restos antiguos, ya que esa tribu era conocida por haberse mantenido en esta misma zona durante mucho tiempo, lo cual es curioso ante las tendencias migratorias del resto de tribus. A su vez se puede encontrar en el bosque, siguiendo un sendero cercano a la zona donde han aparcado, una pequeña cabaña de la cual comentan los agentes que es propiedad de una pareja que suele pasar los veranos en ella, aunque en este verano se han despedido antes de los vecinos. Cualquiera de esas zonas puede ser visitada, aunque los agentes comentarán que prefieren seguir cierto orden para el registro de la zona, para que no se quede nada sin explorar. Por lo que será cosa de los personajes, si quieren presionar a los agentes para buscar en alguno de esos lugares antes que en otros.

Si van hacia la pequeña cabaña, quizás en la idea de que pudiesen alojarse allí los desaparecidos o que hubiesen dejado alguna pista. Podrán seguir el camino desde el coche o seguir las indicaciones de los agentes. Pronto se encontrarán enfrente de una cabaña que por tamaño no puede tener más de cuatro habitaciones, construida con piedra y madera, sin duda es lo suficientemente agradable para vivir unas pequeñas vacaciones alejadas del ruido de la ciudad.

Lo primero que se percatarán es de que en el porche principal hay un montón de desperfectos, como si hubiesen ido y venido un montón de gente. A lo que Steven arrugará el gesto y comentará que es una pena que hayan allanado el lugar, sobre todo por la pareja tan agradable de propietarios. La puerta está forzada, han roto el gran candado que la protegía con una piedra bastante pesada que se encuentra tirada a un lado del porche, y luego han tenido que abrir la puerta a patadas y empujones, esto se puede notar por las astillas que hay en el suelo, que se mezclan con el polvo y una sustancia negruzca, que hará que los dos agentes cojan sus pistolas reglamentarias y hagan gestos para que se queden detrás suya. Cuando abren la puerta una vaharada de olor de putrefacción sale de la habitación. Con las ventanas cerradas, solo la luz que llega de la puerta ilumina la escena. En el suelo, hay toda clase de animales a medio devorar, incluyendo el cadáver de un ciervo, al que parecer, han abierto por la mitad para que alguien pudiese dormir en su interior. Al no haber demasiados insectos parece que han sido dejados hace unos días. Si alguien se atreve (y puede aguantar los efluvios que provienen de esta habitación, puede investigar el resto de la cabaña, donde hay una cocina que no ha sido utilizada y una habitación en la cual ha tenido que haber mucho trájín, por los evidentes restos de una orgía obscena. Una de las habitaciones está cerrada con otro candado, pero este no ha sido abierto, si se rompe (sino caen antes enfermos por los efluvios perniciosos de los cadáveres) podrán localizar una habitación repleta de extrañas pinturas e inquietantes figuritas puestas de una

forma casi ritual, junto a un mapa que indica una parte del bosque señalada con una x. Si se les ofrece a los agentes hablarán de que está señalada la sección donde está el cementerio de la tribu que vivía en el lugar.

Si empiezan con el rastreo, las primeras horas no darán con nada anormal, a excepción quizás, de la cantidad de animales que pululan por la zona a lo que el perro rastreador que lleva Thomas parece ponerse nervioso y ladrar ante el ciervo ocasional que ve entre los árboles, a lo que Thomas corrige con su habitual parquedad de palabras. Pero al llegar a las cercanías del pequeño riachuelo que cruza el bosque, se encuentran con una reunión de cuervos que parecen estar dándose un festín con un cadáver que cayó dentro de una zanja. El perro empezará a ladrar locamente a pesar de las ordenes de Thomas, a lo que Steve le lanza una mirada a Thomas cargada de significado. Por lo que hará que los personajes esperen mientras Thomas tras dejar el perro a Steve se acerca al lugar y se pone un pañuelo protector para protegerse del fuerte olor. Los personajes no podrán ver lo que han descubierto, a no ser que alguno de ellos se valga de su autoridad o contactos, para que Steve le permita echar ese vistazo preliminar, aunque seguramente al ser más en grupo no podrá impedir que terminen sobrepasándole.

Obviamente la escena no es bonita, en el interior de la zanja se encuentran el cadáver de un hombre con la pierna rota al que las alimañas han dado parcialmente cuenta de él, quizás por haber pasado días en la intemperie. Todavía tiene su ropa, manchada por la tierra, aunque ha sido arrancada parcialmente además de su pierna y cabeza torcidas de modo antinatural por la caída, lo que es más notable es la falta de un brazo, aunque por el muñón debía de haber sido manco desde hace tiempo. La cara ha sido muy dañada por los pájaros y los insectos. Estos últimos siguen pululando por el cadáver ahondando en sus duras carnes, ya que todavía mantiene el rigor mortis. Agarrado con firmeza entre sus cadavéricos dedos se encuentra una pequeña mochila, donde podrán constatar la identidad del cadáver como uno de los investigadores desaparecido, el Dr. Ian Macfly. Si algún personaje puso en su ficha que era pariente o amigo del fenecido, además de sufrir un posible Shock por este encuentro, podrá constatar que en ningún caso ese hombre había sido manco en un principio. Por lo que es sin duda muy extraño la presencia de ese muñón. Pero sin duda lo más fuerte está por llegar si registran el móvil, aunque sino lo hacen los jugadores, lo harán alguno de los agentes.

El móvil ha recibido varios golpes y apenas tiene batería, es un puro milagro que siga funcionando. Por suerte, el profesor no tiene contraseña por lo que pueden acceder a su contenido, el último registro es un vídeo, que de acceder suena a todo volumen. En él, pueden ver como varios de sus compañeros parecen estar riéndose a mandíbula batiente de algo que está pasando fuera de escena. El profesor también está acompañándoles en las risas, en tanto que enfoca los rictus de diversión de sus compañeros para luego pasar al evento que les está resultando tan divertido. Una de las profesoras más jóvenes, que reconocen como la Dr. Reina Parker, está arrancándole la cara a mordiscos a otro profesor que parece estar disfrutando enormemente de ello, ya que sonríe con el lado no afectado por su hambrienta compañera, que mastica con gula cada cacho arrancado con sus dientes en tanto que la sangre baja en cuajarones por su barbilla. Entonces el profesor deja de enfocar la escena para dejar el móvil apoyado en una piedra, en tanto que agarra una navaja y grita destempladamente:– ¡Mi aportación a la causa mis amados colegas!– Y con una calma terrible empieza a cortar su brazo poco a poco, antes de que la cámara deje de grabar. Poco después el móvil deja de funcionar, quizás por la humedad, por lo que no pueden recuperar el vídeo.

## Capítulo 2: La caza

Los agentes intentarán ponerse en contacto con sus compañeros que están rastreando la zona, pero las comunicaciones parecen estar afectadas por una extraña estática que suena como la respiración de un animal. Uno de los agentes al caer que no podrán recibir ayuda, comentará que lo mejor es retroceder al coche.

En el caso de que los personajes quieran seguir la búsqueda (sin duda alarmados ante la seguridad de sus familiares y amigos), esté ira solo para no regresar, al ser cazado por los investigadores trastornados, eso sí, eliminará a dos antes de caer. Podrán escuchar sus disparos en la lejanía.

Pero si retroceden hacia el coche comprobarán que es imposible volver sobre sus pasos, como si algo les atrajese más y más cerca de cierta zona del bosque. Aunque el paisaje y los ruidos del bosque siguen con normalidad como si no pasará nada raro. Incluso en la lejanía se pueden escuchar los disparos Steve habla con su compañero en susurros, mientras que el otro le niega con un “no seas estúpido”, si alguien le pregunta les explicará:– Bueno, hay una historia antigua... ya sabéis un cuento de viejas de cuando se fundo en el pueblo. Al parecer los colonos y los indios de la zona se llevaban a matar. Creo que los colonos se dedicaron a destrozarse el cementerio que tenían los indios y algo horriblemente malo paso... Algo que diezmo a los colonos. A pesar del crimen que cometieron contra ellos, los indios fueron a ayudarles, sufriendo también su suerte, pero al conseguirlo entre los dos grupos hubo una especie de tensa paz que acabo cuando fueron deportados... Se hablaba de locura y canibalismo...– En ese momento calla, por el codazo que le da su compañero. Y no hablará más del tema.

Cuando llegan a cierta sección del bosque, escuchan un gruñido gutural proveniente del perro de Thomas, que de repente se pone a ladrar de forma escandalosa enfurecido siempre mirando hacia cierto lugar en la lejanía, al mirar en esa dirección no se ve nada especialmente notable, quizás que es una zona algo más sombría entre los árboles, pero el animal sigue y sigue con su cantinela de forma cada vez más agresiva, aunque no se mueve del sitio ni tira de su correa. Pero cuando Thomas intenta calmarlo, el animal lanza un bocado en su dirección que casi se lleva algunos dedos de la mano, lo que hace que este suelte la correa, provocando que el animal se aleje a todo correr, hasta que de repente se detiene y mira de forma llorosa a su dueño, aullando de forma lastimera al notar lo que ha estado a punto de hacer, poco después se acerca esperando el castigo, en tanto que la zona a la que estaba ladrando es ahora tan luminosa como el resto del bosque.

Pero los jugadores no podrán de dejar de notar esa sensación de que son espiados por alguien entre los árboles. Desde ese momento, los investigadores trastornados reconocen la presencia de los personajes, por lo que les atacarán en cualquier momento, intentando dispersarlos. Sus filas han sido mermados por el enfrentamiento con otros grupos, pero a su vez se han acrecentado por la maldición que lleva consigo una de las investigadoras, que se esta convirtiendo un avatar del Wendigo. Para ello utilizarán trucos tan sucios como pequeñas trampas en el suelo del bosque, emboscadas cuando algún miembro del grupo se aleje, utilizar la cercanía con cierto personaje para que vaya a auxiliarlo para luego lanzarse varios de ellos contra él.

Esto seguirá hasta que lleguen al pequeño cementerio indio, ahora víctimas de excavaciones y expolios. Lo que hará enarcar la ceja a los guardias supervivientes (si es que los hay), ya que se supone que habían terminado con esa sección los arqueólogos hace ya algún tiempo. Entre las piezas más destacables se encuentra una especie de trono cincelado en la piedra con múltiples marcas y siluetas en la que se pueden ver unos restos humanos bastante deteriorados por el tiempo. Cualquiera con un mínimo de conocimiento sobre la cultura india, podrá indicar que no suelen trabajar la piedra de esa forma, aunque por el desgaste, sin duda el trono tiene mucho más tiempo del debido. A su alrededor se encuentran las raíces del árbol rodeándolo, aunque da la sensación de que se mueven tenuemente. Entre las imágenes, se puede encontrar un figura atrapada en el trono, rodeada por las raíces del árbol, si algún personaje intenta sentarse, pronto será rodeado por las lianas que se clavarán en su piel para afirmarse en su sujeción, solo un milagro y la fuerza de sus compañeros podrán salvarle la vida. Otras imágenes muestran a una criatura pavorosa que rodea a una aldea antiquísima y en otra como esta misma criatura posee a una persona del poblado haciendo que otros muchos también se conviertan parcialmente. Para por último, ofrecer una imagen de como unos hombres sitúan al poseído en el trono.

De repente, se recibe una llamada al comunicador de los guardias, o en su defecto a los móviles que llevan consigo los personajes, que ahora vuelven a funcionar correctamente. En el caso de que alguno de los guardias siga con vida, recibirá una llamada angustiada de la centralita de la policía del pueblo. Algo extraño le está pasando a la gente y el caos más absoluto reina en el lugar, por lo que se les pide que vuelvan lo antes posible. Sino, en los móviles de los personajes recibirán además de los mensajes y llamadas de rigor por el tiempo que han estado desconectados, una mensaje de voz de un amigo que han dejado en el pueblo esperándoles, comentando que algo horrible está pasando en él y que está encerrado en la habitación del único hotel de la localidad.

Curiosamente, la vuelta hasta el coche no tiene ningún imprevisto, ya que los poseídos supervivientes se han marchado al pueblo acompañando al avatar del Wendigo, para expandir su mal. Desde la posición del coche podrán ver las nubes negras de humo que provienen del pueblo. Como si en las pocas horas en las que han estado de búsqueda se hubiese desatado el Apocalipsis en el lugar.

### Capítulo 3: Expolio

Cuando llegan al pueblo encontrarán horribles escenas, donde los vecinos se atacan unos a otros dispuestos a matar para poder darse un festín. En la plaza del pueblo se encuentra Reina Parker, el avatar del Wendigo que espera que sus huestes crezcan más y más para luego expandirse a otros pueblos. Los personajes parecen resistir la ponzoña que ha nublado la capacidad de raciocinio de los vecinos, por lo que tendrán que encontrar un modo de alcanzar a la mujer y terminar con esto. Desgraciadamente matar a Reina lo único que hará es que el Wendigo encuentre otro "elegido" a los pocos días, por lo que los personajes en caso de conseguir este final escucharán noticias sobre una creciente ola de canibalismo en el norte. Solamente si llevan al receptáculo hasta el sillón en el bosque podrán acabar con esta maldición, dejando al avatar encerrado protegido por las raíces que absorberán a la entidad manteniéndolo tranquila.

Para ello, tendrán que encontrar alguna forma de dejar KO a Reina, luego llevársela con ellos, esquivando a los vecinos para luego ser víctimas de una cacería por parte de los vecinos, que recurrirán a sus coches y armas de fuego (los que puedan sujetarlas) para cazar a los personajes. Está cacería será especialmente angustiada en el bosque, donde los pueblerinos tienen ventaja y los personajes tendrán que orientarse sin la ayuda de la presencia que les llevó en un principio al cementerio indio. En tanto que los personajes empezarán a escuchar algo que está dentro de su mente intentando desorientarles, el espíritu del Wendigo intenta no ser de nuevo encadenado a un cadáver.

Termine como se terminó, hay algunas preguntas al aire que sirven como semilla para siguientes aventuras ¿Quién era la pareja de la cabaña y que intenciones tenían con el cementerio indio? ¿Fueron ellos los que iniciaron la sucesión de hechos que provocó la primera posesión? ¿Con qué intenciones?

# Personajes

**Steve:** Uno de los dos agentes que les acompañan en la búsqueda de los investigadores desaparecidos y el jefe del dúo, aunque siempre espera los comentarios de su compañero para certificar o dar la marcha atrás a lo dicho. Su apariencia rechoncha y bonachona contrasta con la de su compañero Thomas. Intenta siempre ver el lado bueno de las cosas, incluso rallando en lo ingenuo.

**Thomas:** Uno de los dos agentes que acompaña a los personajes en la búsqueda de los investigadores desaparecidos, y el subalterno del dúo. Aunque parece siempre tener la última palabra en las opiniones del par. Su apariencia larguirucha y seria contrasta con la de su compañero Steve. Tiene cierto carácter depresivo, a pesar de todo siente un aprecio muy profundo hacia su perro, lo que puede hacer que tome algunas decisiones desafortunadas

**El perro de Thomas, Wednesday:** Un pastor alemán joven que parece estar atento a la mínima orden de su amo, aunque parece aceptar las caricias de extraños impertérritamente. Es un buen perro de búsqueda.

**Los investigadores poseídos:** Antaño eran personas de lo más variopinto, ahora están centrados en sus teorías locas sobre como la especie humana debería desaparecer por su propia mano, alimentando a los elegidos por la naturaleza (ellos mismos) se basan en teorías caprichosas y pseudo-científicas para justificarse. Como si fuesen las hormigas guerreras/obreras, protegen a su reina en tanto cosechan partes del cuerpo de otras personas para alimentarla y volverla más fuerte.

Además de Reina Parker e Ian Macfly hay otros 8 investigadores (dos han muerto despedazados). En este caso se puede inventar los nombres y sus apariencias para darle color al módulo.

**Reina Parker:** Desde su posesión al tocar el esqueleto que reposaba en el trono, la antaño amable y cariñosa madre de dos niños se ha convertido en un avatar del hambre, siempre está deseando comer carne y tiene un comportamiento más animal que humano. Por instinto intenta acercarse al grupo más amplio de personas para propagar su influencia creando nuevos poseídos.